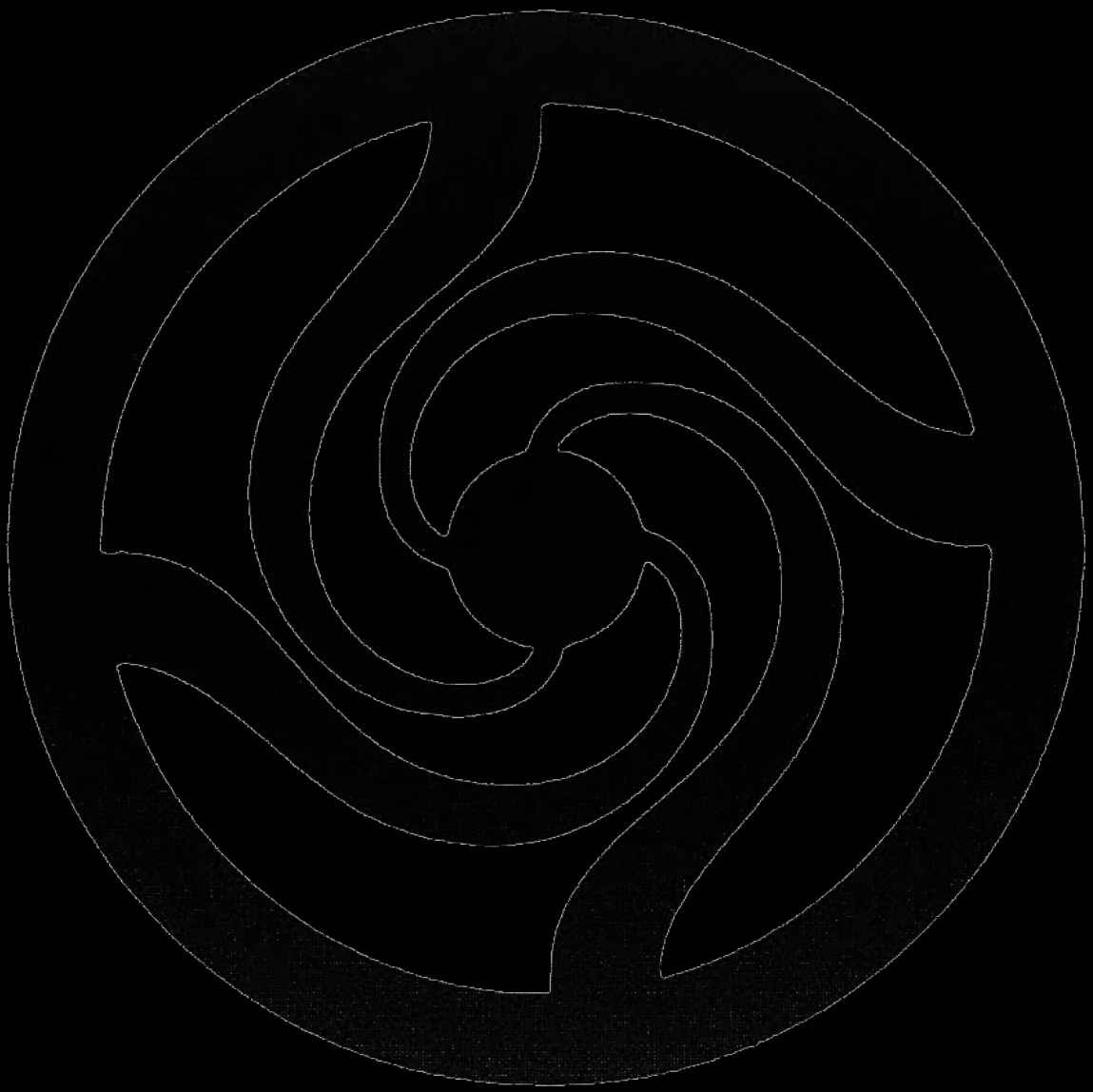
FEITICEIROS & MALDIÇÕES

GUIA DO NARRADOR

– Feiticeiros e Maldições: Guia do Narrador – Versão 0.4



CONSIDERAÇÕES

Feiticeiros e Maldições é um sistema de RPG cujo propósito é adaptar Jujutsu Kaisen. E, como todo sistema de RPG, é necessário que alguém seja o Narrador, guiando e conduzindo a história.

Por isso, este livro foi criado, com a intenção de fornecer um guia, dicas, muitas regras novas e maneiras de expandir o sistema, extraindo o máximo do potencial dele das mais diferentes maneiras!

A leitura é recomendada especialmente para os Narradores e, tudo que deseje implementar em sua campanha, passe para os jogadores. Um jogador ler o livro inteiro poderia acabar por revelar mais do que o planejado!

ESTE É UM PROJETO SEM QUALQUER INTENÇÃO DE LUCRO

Feiticeiros e Maldições sempre será completamente gratuito.

CRÉDITOS

Desenvolvimento
Setsugiri

Artes do Mangá
Gege Akutami

Diagramação e Edição
Setsugiri

Revisão
Setsugiri

SUMÁRIO DO LIVRO

Capítulo 1: O Narrador

Capítulo 2: Regras Variantes

Progressão por Marcos - 10

Capítulo 3: Regras Adicionais

Aliados Avançados - 13

Combate entre Jogadores - 14

Dinheiro e Economia - 15

Capítulo 4: Expandindo o Sistema

Interlúdios Adicionais - 22

Ultrapassando o Nível 20 - 24

Capítulo 5: Adaptações

Jogo do Abate - 35

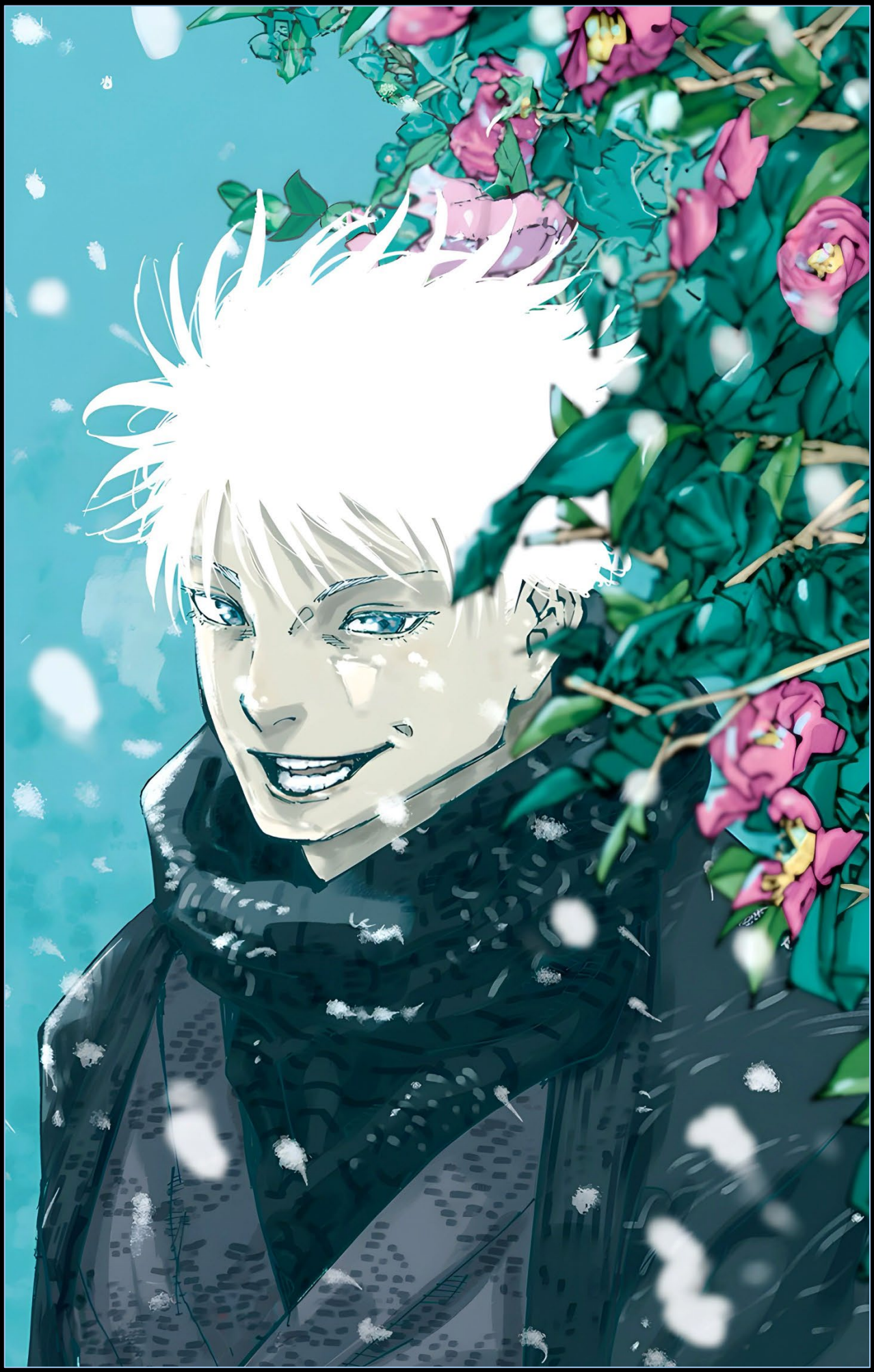
Capítulo 6: Ferramentas do Narrador

Começando em Níveis Superiores - 44

Tabela de Geração de NPCs - 46

Montando um Colégio Jujutsu - 50

Dicas Gerais - 52



O NARRADOR

O **Narrador** é o mestre do jogo, responsável por arquitetar o mundo e a história que os jogadores irão viver, conduzindo-a e criando algo maior de maneira colaborativa. Entretanto, ele não deixa de ser um jogador também, fazendo parte da experiência e se divertindo em conjunto.

Muitas vezes o cargo de Narrador pode ser intimidador, levando em conta a grande quantidade de responsabilidades: *montar NPCs, controlar inimigos, criar as bases da história, desenvolver o mundo e conduzir a jogatina*. Neste livro, o *Guia do Narrador*, você irá encontrar diversas ferramentas que visam simplificar este processo.

Você encontrará *Regras Variantes*, as quais substituem o padrão do Livro Básico, oferecendo novas maneiras de se abordar as diferentes partes e mecânicas que o jogo apresenta.

Também terão *Regras Adicionais*, que complementam e adicionam novas camadas em regras que já existem, dando uma maior profundidade para elas. Junto disso, há o capítulo *Expandindo o Sistema*, com conjuntos de mecânicas adicionas para expandir dentro do que já foi apresentado.

Ambos os capítulos mencionados acima acabam por conversar entre si, permitindo um crescimento geral do que é possível realizar com *Feiticeiros & Maldições*.

Também há um capítulo de Adaptações, cujo foco é trazer tanto aspectos quanto arcos e histórias inteiras da obra original – Jujutsu Kaisen – para o sistema, facilitando o trabalho de alguém que deseje uma história próxima da que inspirou a criação do sistema.

Por fim, há *Ferramentas do Narrador*, um capítulo com tabelas adicionais, referências e dicas para o narrador.

☆京都交流会編大盛り上がりセンターカラー!!

呪術廻戦

芥見下々

第39話　京都姉妹校交流会 ―団体戦⑥―

REGRAS VARIANTES

Neste capítulo você encontrará Regras Variantes, as quais são pensadas como versões alternativas de regras já apresentadas no Livro Básico. Para utilizá-las, você deve substituir a regra especificada pela versão aqui apresentada, assim alterando a base.

O principal objetivo delas é oferecer alternativas para explorar certos aspectos de uma maneira diferente, podendo tanto dar um novo ar ao jogo quanto adequar algo para uma maneira que seja mais agradável para o grupo.

Para facilitar a navegação por este capítulo, abaixo há um sumário das regras:

Progressão por Marcos
Aplicando Condições

PROGRESSÃO POR MARCOS

No *Livro Básico*, a progressão de personagem se dá por *pontos de experiência*, os quais são obtidos ao vencer inimigos, com um valor definido com base na dificuldade e força deles.

Entretanto, existe um método alternativo de progressão: **a progressão por marcos**. Ao invés de depender de números e embates, este método faz com que os personagens subam de nível a partir de acontecimentos específicos, dando maior controle ao Narrador.

Caso utilize esse método, deve-se pensar nos momentos chave de sua história e colocar os personagens para subirem de nível após eles, seguindo o ritmo que preferir. Um exemplo de situação assim pode ser encontrado usando as missões, fazendo os personagens subirem de nível sempre que uma missão for completa.

É possível fazer com que os personagens subam mais de um nível por vez, também, como nos finais de grandes arcos, adiantando a progressão e remetendo a tudo que ocorreu.

APLICANDO CONDIÇÕES

Esta regra variante envolve a aplicação de condições dentro de habilidades de técnica, a qual pode ser feita da seguinte maneira:

- **Caso seja uma habilidade de teste de resistência,** é adicionado um segundo teste de resistência a ela, com a criatura recebendo as condições em uma falha. Se a criatura obtiver um sucesso crítico no teste para o dano, o segundo teste é evitado.
- **Caso seja uma habilidade de teste de ataque,** o alvo deve realizar um teste de resistência ao ser acertado, recebendo a condição em uma falha.

Desta maneira, há uma maior complexidade para uma habilidade de teste de resistência aplicar condições.

じゅじゅつかいせん

呪術廻戦

☆渋谷事変激戦センターカラー!!

第111話
渋谷事変29
芥見下々

REGRAS ADICIONAIS

Neste capítulo você encontra **Regras Adicionais** para o sistema, pensadas para situações e necessidades que não foram abordadas diretamente no Livro Básico, expandindo-o para novas possibilidades.

Você pode apenas as adicionar dentro das regras, informando aos jogadores sobre as adições, que podem vir a se adequar melhor em situações específicas.

Para navegar com mais facilidade, abaixo há um sumário das regras adicionais:

Aliados Avançados
Combate entre Jogadores
Dinheiro e Economia

ALIADOS AVANÇADOS

Dentro do *Livro Básico* é possível encontrar o sistema de Aliados, para colocar feiticeiros ou até mesmo maldições para acompanhar os personagens dos jogadores, auxiliando passivamente de diferentes maneiras, a depender do tipo.

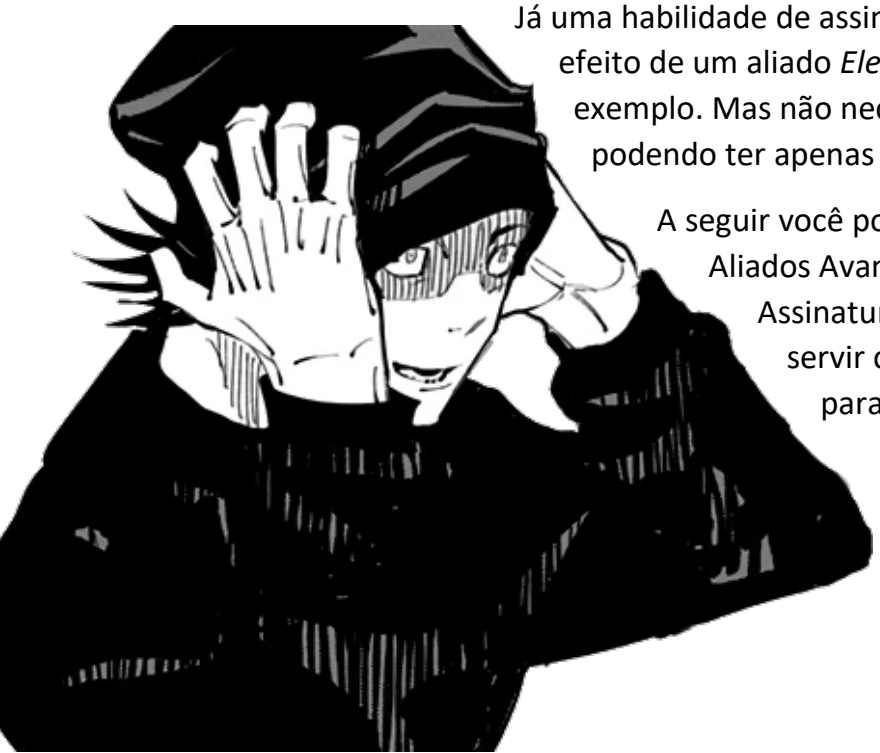
Entretanto, caso queira um aliado mais significante, único e distinto, você pode utilizar a mecânica de **Aliados Avançados**, cujo objetivo é permitir a criação de um companheiro único para um personagem. Sendo algo adicional, não são recebidos dentro das regras presentes no Livro Básico, cabendo ao Narrador decidir o momento em que um deles se tornará presente.

Para criar um Aliado Avançado, ele primeiro deve ser montado como um Aliado comum, escolhendo um tipo e um nível. Após criado, caso seja definido como um Aliado Avançado, ele recebe as seguintes alterações:

- **Passar um aliado avançado** para outro personagem é uma ação livre, uma vez por rodada, e passa a ter um alcance de 7,5 metros.
- **O Aliado Avançado** recebe uma **Habilidade Assinatura**, a qual é uma característica própria dele. Uma Habilidade Assinatura é criada pelo Narrador, e pode ser tanto ativa quanto passiva, a depender do objetivo do aliado; além disso, é interessante que se relacione com o tipo e nível.

O intuito é oferecer uma habilidade específica daquele aliado, tornando-o único e mais especial. Neste caso, já é justo que seja um personagem nomeado e relevante.

Uma habilidade assinatura passiva, por exemplo, pode ser um bônus permanente ou, para o caso de um nível alto, conceder uma Aptidão Amaldiçoada ou de Especialização temporariamente para aquele acompanhado pelo aliado.



Já uma habilidade de assinatura ativa seria semelhante ao efeito de um aliado *Elementalista ou Médico*, por exemplo. Mas não necessariamente gastando PE, podendo ter apenas uma limitação por rodada.

A seguir você pode encontrar alguns exemplos de Aliados Avançados com Habilidades Assinaturas passivas e ativas, podendo servir como uma base ou inspiração para criar os seus próprios!

COMBATE ENTRE JOGADORES

Embora não seja a intenção do sistema de Feiticeiros e Maldições, o qual é focado em colocar os jogadores contra ameaças controladas pelo Narrador, pode acabar por acontecer um combate entre personagens de jogadores (PdJ).

Nesse caso, não é difícil perceber que um combate entre dois PdJ poderia acabar em questão de um ou dois turnos, devido ao dano alto que pode ser causado, já que o **dano dos jogadores é pensado para ser usado contra inimigos com fichas de atributos**. Para tornar tal situação mais possível e menos imediata, há certas regras que podem ser seguidas:

- **Todo dano causado pelos personagens é reduzido pela metade.**
- **Toda cura e pontos de vida temporários recebidos pelos personagens é reduzida pela metade, assim como os seus valores de redução de dano.**
- **Um personagem pode gastar uma quantidade de energia por turno igual ao seu nível de personagem. Esta limitação é considerada apenas para habilidades de especialização, sendo desconsiderada para aptidões amaldiçoadas e habilidades de técnica.**
- **Ao alcançar 0 pontos de vida, ao invés de ficar inconsciente e nos testes de morte, o personagem recebe a condição Ferido. Ao receber a condição Ferido pela 3° vez, na mesma cena, o personagem fica Inconsciente, representando que seu corpo atingiu o limite, podendo ser finalizado.**

Esta é apenas uma base conferida para uso, a qual pode ser adaptada e expandida por você, como Narrador.

A existência e uso da condição *Ferido* tem como intenção fazer com que uma batalha entre dois personagens não acabe assim que um dos personagens chegar a 0 pontos de vida, mantendo a chance de resistir e lutar, embora com prejuízos. Sua descrição é:

- **Ferido:** Um personagem ferido está com a vida em risco. Para sair da condição Ferido, é necessária cura o suficiente para sair dos pontos de vida negativos; ao sair da condição ferido, você recebe um nível de exaustão, representando o seu corpo descendo ao limite e depois sendo regenerado em um estado mais debilitado. Além disso, enquanto estiver com a condição Ferido, caso receba dano que exceda o seu máximo de vida como pontos negativos, o personagem morre.

A possibilidade de finalizar um personagem ferido direto com danos massivos visa oferecer mais possibilidades, mas pode ser ignorada para estender a luta.

DINHEIRO E ECONOMIA

No Livro Básico não é apresentado um sistema de dinheiro, visando uma maior praticidade para se obter novos itens e equipamentos, através do sistema de graus. Entretanto, é possível utilizar de dinheiro em *Feiticeiros e Maldições*, seja como algo complementar ou substituto.

O conjunto de regras inclui: **salário baseado em grau, preço dos equipamentos e preço de ferramentas amaldiçoadas**. Não é utilizada uma moeda específica, sendo um dinheiro genérico, que pode ser adaptado para o que desejar, aumentando ou diminuindo a escala.

SALÁRIO DOS FEITICEIROS

Com uma profissão tão cruel, punitiva e letal, os feiticeiros jujutsu recebem um salário digno pelo risco que tomam, conseguindo alcançar grandes quantidades de dinheiro. Em Feiticeiros e Maldições, o salário é baseado no seu grau de feiticeiro.

Embora não seja explícito na obra, considera-se que há um salário mensal comum, juntamente de um bônus por missão completa, onde o valor é mais elevado.

A primeira tabela refere ao salário constante de cada grau:

Grau de Feiticeiro	Salário Mensal
Quarto Grau	500$
Terceiro Grau	750$
Segundo Grau	1.250$
Primeiro Grau	2.500$
Grau Especial	5.000$

Abaixo, você encontra uma bonificação concedida a depender do grau da missão completa, onde é concedido um valor superior para compensar os riscos. Pode ser usado apenas como uma referência, concedendo um aumento valor igual a 50% do salário para quarto a segundo grau e 100% para primeiro e grau especial.

Grau da Missão	Recompensa em Dinheiro
Quarto Grau	750$
Terceiro Grau	1.125$
Segundo Grau	1.875$
Primeiro Grau	5.000$
Grau Especial	10.000$

PREÇO DOS EQUIPAMENTOS

Os equipamentos possuem um preço base, o qual é individual, mas segue alguns padrões como o nível e poder do equipamento.

Armas Corpo-a-Corpo	Preço Padrão
Adaga	50$
Adaga de Aparar	150$
Adagas Duplas	200$
Alabarda	125$
Bastão	75$
Chicote	75$
Chicote de Corrente	250$
Chicote Espinhento	200$
Clava	100$
Clava Pesada	250$
Corrente de Aço	75$
Espada Colossal	1.000$
Espada Curta	100$
Espada de Gancho	125$
Espada Grande	300$
Espada Longa	125$
Faixas	10$
Foice	100$
Foice Grande	250$
Kusarigama	250$
Lança	100$
Lança Grande	250$
Leque	50$
Machado	100$
Machado Grande	250$
Mangual	75$
Manopla	50$
Martelo	100$
Martelo Grande	250$
Nunchaku	75$
Nunchaku Pesado	250$
Rapieira	125$
Soco Inglês	75$
Tridente	100$

Armas a Distância	Preço Padrão
Arco Curto	75$
Arco Longo	125$
Besta Leve	100$
Besta Pesada	250$
Canhão de Mão	1.500$
Escopeta	1.750$
Metralhadora	1.500$
Pistola	300$
Rifle	500$
Rifle de Precisão	1.500$

Armas de Arremesso	Preço Padrão
Azagaia	10$ p/unidade
Chakram	50$ p/unidade
Dardo	5$ p/unidade
Kunai	10$ p/unidade
Rede	25$ p/unidade
Shuriken	5$ p/unidade

Armaduras e Escudos	Preço Padrão
Armadura Leve	100$
Armadura Ágil	300$
Armadura Média	300$
Armadura Robusta	450$
Armadura Pesada	1.250$
Armadura Massiva	1.750$
Escudo Leve	75$
Escudo Pesado	125$
Escudo Colossal	1.000$
Escudo Pequeno	200$

Também há uma referência para se comprar Itens Especiais, baseado no custo deles. Um item consumível tem o custo reduzido à metade, enquanto aqueles permanentes, como *Acessórios*, terão o custo completo.

Custo do Item	Preço Padrão
Item de Custo 1	250$
Item de Custo 2	750$
Item de Custo 3	2.500$
Item de Custo 4	5.000$

PREÇO DE FERRAMENTAS AMALDIÇOADAS

Ferramentas Amaldiçoadas são raras e valiosas, sendo equipamentos reforçados com energia amaldiçoada e o trabalho manual delicado, refinado e complexo de alguém habilidoso o suficiente.

Para se comprar uma ferramenta amaldiçoada, leva-se em conta o equipamento base que ela é, servindo como o preço inicial, que é aumentado conforme o grau dela. Entretanto, não é fácil encontrar ferramentas dos graus mais altos, não sendo dinheiro a única preocupação.

Cada grau de ferramenta adiciona no preço do item, sendo cumulativo. Siga a tabela abaixo:

Grau da Ferramenta	Adição em Valor
Quarto Grau	500$
Terceiro Grau	1.250$
Segundo Grau	2.500$
Primeiro Grau	5.250$
Grau Especial	10.500$

Como mencionado, o valor é cumulativo por grau. Então, para comprar uma ferramenta de grau especial, seria necessário somar o valor de todos os graus. Os preços foram colocados desta maneira para permitir também que se estime um valor para pagar por melhorias em equipamentos que já sejam de algum grau, sendo mais fácil melhorar de quarto para terceiro grau do que conseguir diretamente uma de terceiro.

EXPANDINDO O SISTEMA

O Livro Básico é o núcleo de Feiticeiros e Maldições, oferecendo todas as mecânicas básicas e essenciais para se jogar e narrar. Entretanto, não é necessário se prender apenas ao que está lá, sendo possível expandir o sistema e a experiência.

Aqui você encontrará maneiras de o expandir, inclusive o levando além do limite apresentado previamente, com novos níveis e possibilidades de evolução para os personagens.

Para facilitar a navegação pelo capítulo, abaixo há um sumário das expansões:

Interlúdios Adicionais
Ultrapassando o Nível 20

INTERLÚDIOS ADICIONAIS

Os Interlúdios são uma mecânica apresentada no Livro Básico, sendo a pausa entre uma missão e outra, comuns em histórias longas. Como já explicado, ocorrem após o final de uma missão, ato ou sequência, servindo como uma oportunidade dos personagens crescerem e se desenvolverem.

Nesta seção você encontrará novas opções de focos para colocar no Interlúdio, como um Narrador, oferecendo mais possibilidades de fortalecimento que não depende puramente de nível.

ESTUDOS

Focar seu Interlúdio em estudos significa buscar novos conhecimentos e praticar certas capacidades. Porém, desenvolver uma habilidade nem sempre é fácil.

Ao escolher a opção de Estudos, você pode escolher uma perícia na qual não possua maestria para estudar, realizando testes de Inteligência ou Sabedoria, a sua escolha. Você deve realizar quatro testes de habilidade usando o atributo escolhido e, caso suceda em pelo menos dois deles, você obterá maestria na perícia. A dificuldade do teste é igual a 12 + seu bônus de maestria.

Você também pode escolher esta opção para se tornar especialista em uma perícia com a qual já possua maestria. Você deve realizar três testes de perícia com a perícia escolhida, necessitando de suceder em pelo menos dois dos três, para assim se tornar especialista. A dificuldade do teste é igual a 15 + seu nível de personagem.

REVISÃO DE TÉCNICA

Focar seu interlúdio na revisão da sua técnica significa explorar, compreender e se recordar de cada aspecto da sua técnica amaldiçoada ou marcial, alterando-a e revisando o seu funcionamento em uma espécie da manutenção.

Ao escolher a opção de Revisão de Técnica, você pode modificar uma quantidade de habilidades de técnica igual a metade do seu nível de personagem. Tal modificação permite mudar aspectos das habilidades, mas sem uma mudança completa delas, por exemplo, mudando o nível, alcance ou características do seu funcionamento.

Uma maneira se usá-la, por exemplo, seria transformar uma habilidade de técnica que dispara uma flecha potente de fogo em várias pequenas flechas que se espalham ou subir o nível dela para transformar a flecha em uma explosão.

TREINAMENTO PARA HABILIDADE

O Treinamento já é uma opção presente no Livro Básico. Entretanto, este treinamento adiciona mais uma possibilidade, oferecendo uma nova maneira de desenvolvimento e crescimento.

Ao escolher a opção do Treinamento para Habilidade, você deve escolher uma habilidade de especialização cujos requisitos sejam atendidos, transformando-a no objetivo do seu treinamento. Logo após, você deve escolher um dos seus atributos e descrever como é o treino, realizando quatro testes de habilidade com o atributo escolhido. Os testes possuem CD igual a 12 + metade do seu nível, e o personagem deve suceder em pelo menos três deles para completar o seu treinamento.

Caso não consiga completar o treinamento, você mantém os seus sucessos, podendo tentar novamente em outro interlúdio.

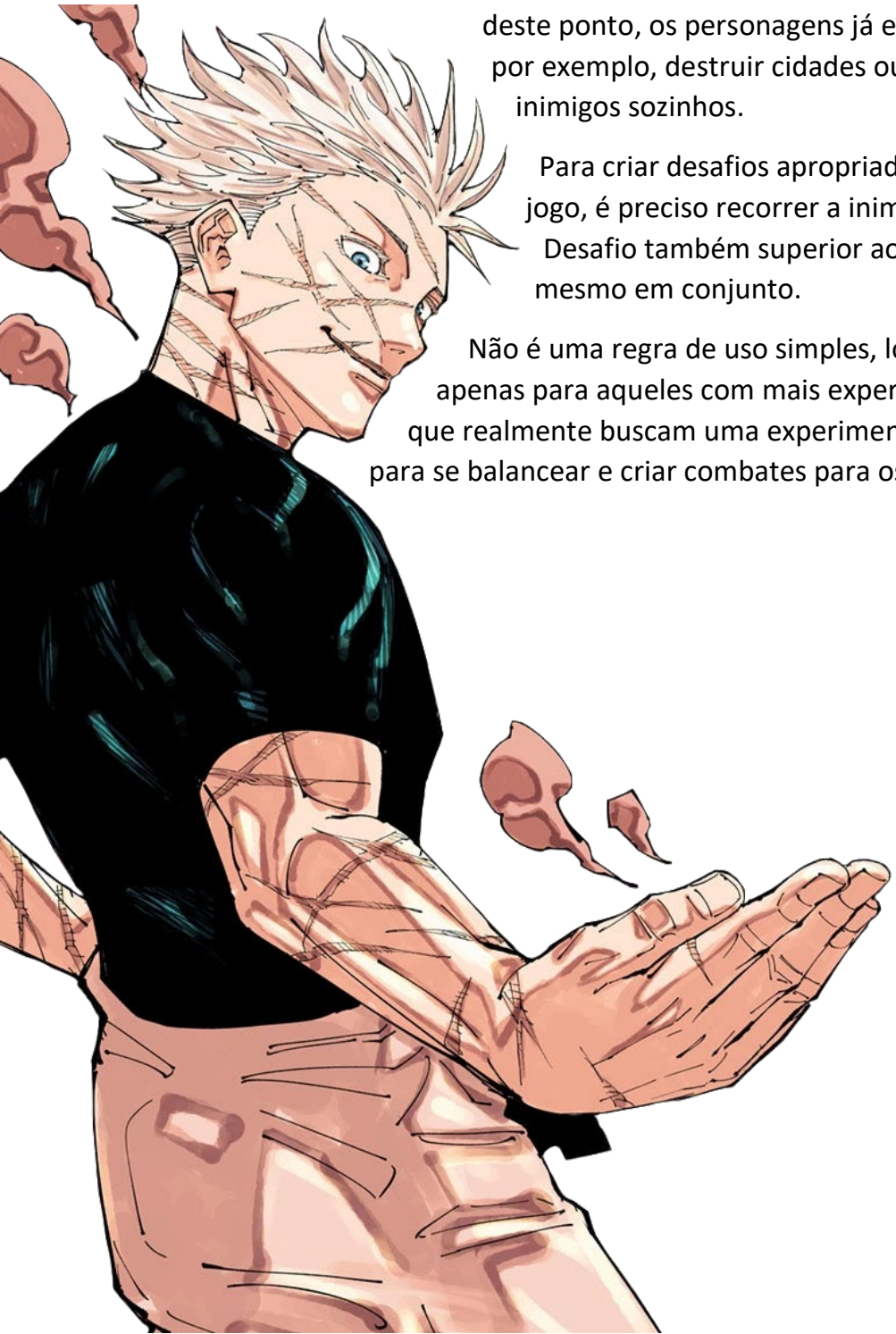
Um personagem pode obter apenas uma habilidade adicional a partir desse treinamento até o 9° nível. A partir do 10° nível, pode obter uma habilidade a mais.

ULTRAPASSANDO O NÍVEL 20

Ser um feiticeiro jujutsu é uma constante jornada em busca do poder, ultrapassando barreiras e quebrando limites. No mundo do jujutsu, há aqueles que conseguem transcender o ordinário, tornando-se uma fonte de poder que altera o equilíbrio de tudo.

Esta regra tem como intenção permitir que os personagens dos jogadores **ultrapassem o limite do nível 20**, alcançando outro patamar de jogo, com um nível de poder e versatilidade mais semelhante ao de feiticeiros lendários, como *Satoru Gojo e Ryomen Sukuna*.

Seu uso cria um novo horizonte para *Feiticeiros e Maldições*, permitindo o uso de maldições de um nível superior e batalhas em uma escala maior. A partir deste ponto, os personagens já estarão sendo capazes de, por exemplo, destruir cidades ou lutar contra diversos inimigos sozinhos.



Para criar desafios apropriados para este nível de jogo, é preciso recorrer a inimigos com Nível de Desafio também superior ao 20 e, às vezes, até mesmo em conjunto.

Não é uma regra de uso simples, logo sendo recomendada apenas para aqueles com mais experiência como Narrador ou que realmente buscam uma experimentação, visto a dificuldade para se balancear e criar combates para os jogadores.

Ao atingir o nível 20, caso queira continuar com a evolução, você pode permitir que os personagens continuem subindo de nível, com o novo nível máximo sendo o nível 30.

Para início, considere a seguinte tabela, com os valores necessários de experiência, assim como ganhos adicionais:

Nível	Pontos de Experiência	Ganhos Adicionais	Maestria
21	220.000	Melhoria Superior	+7
22	240.000	Habilidade Lendária	+7
23	260.000	Melhoria Superior	+7
24	280.000	Habilidade Lendária	+7
25	300.000	Melhoria Superior	+7
26	320.000	Habilidade Lendária	+8
27	340.000	Melhoria Superior	+8
28	360.000	Habilidade Lendária	+8
29	380.000	Melhoria Superior	+8
30	400.000	Habilidade Lendária	+8

Caso use o sistema de Marcos para subir de nível, basta escolher um momento para que os personagens subam de nível.

Ao subir de nível e entrar nos níveis lendários, parte do processo comum é mantida, embora com pequenas ressalvas:

- A cada dois níveis, você recebe uma habilidade de especialização **ou** um talento a sua escolha. Você ainda pode escolher colocar seu próximo nível em outra especialização, realizando Multiclasse, desde que atenda aos requisitos dela.
- A cada dois níveis, seus pontos de vida e de energia máximos aumentam, de acordo com a especialização na qual o nível foi colocado.

Outras partes, porém, possuem modificações e mecânicas adicionais. Além do especificado acima, os níveis lendários oferecem:

- **Em todo nível ímpar** (21, 23, 25, 27 e 29) você recebe uma Melhoria Superior, as quais permitem aprimorar certos aspectos e atributos de seu personagem.
- **Em todo nível par** (22, 24, 26, 28 e 30) você recebe uma Habilidade Lendária, sendo elas uma categoria própria de habilidades cuja força é superior e complementam várias áreas da força.
- **Nos níveis 21 e 26,** seu bônus de maestria aumenta novamente, ultrapassando o limite comum de +6. Habilidades, talentos e outros que dependam do seu bônus de maestria continuam a se fortalecer.

O ganho de aptidões amaldiçoadas passa a ser de dois em dois níveis, logo sendo possível obter mais uma nos níveis 22, 24, 26, 28 e 30. Não se ganham mais níveis de aptidão por subir o seu nível de personagem, embora haja habilidades lendárias que permitam você subir o nível.

Habilidades de técnica novas são recebidas normalmente, assim como o seu máximo de habilidades ainda pode aumentar de acordo com o seu nível e bônus de maestria.

Vale lembrar que, caso deseje, você também pode criar suas próprias habilidades lendárias, ampliando no leque apresentado, assim como buscar montar uma melhoria superior própria.

MELHORIAS SUPERIORES

Em todo nível ímpar, você pode escolher uma melhoria superior. A menos que especificado o contrário, não é possível escolher a mesma melhoria mais de uma vez. São elas:

- **Melhoria de Alma.** Você compreende melhor a alma, expandindo a sua própria. Seu máximo de integridade da alma aumenta em 15. Você pode pegar esta melhoria uma segunda vez, aumentando em mais 10.
- **Melhoria de Atenção.** Sua atenção é mais apurada, com sentidos afiados. Seu valor de atenção aumenta em 5.
- **Melhoria de Classe de Armadura.** Seja por resistência ou esquivando, te acertar é mais difícil. Sua Classe de Armadura aumenta em 3. Você pode pegar esta melhoria uma segunda vez, aumentando em mais 2.
- **Melhoria de Classe de Dificuldade.** Com técnicas e habilidades refinadas, resistir a elas se torna mais difícil. A CD de todas suas habilidades de técnica, aptidões amaldiçoadas e habilidades de especialização aumenta em 3. Você pode pegar esta melhoria uma segunda vez, aumentando em mais 2.
- **Melhoria de Dano.** Poder destrutivo é o que há de mais valioso, e você refina isso. Sempre que causar dano com uma habilidade, aptidão ou ataque, você soma o seu bônus de maestria neste dano.
- **Melhoria de Energia.** A energia amaldiçoada é cultivada com mais facilidade e naturalidade em seu interior. Seu máximo de pontos de energia amaldiçoada aumenta em 6. Você pode pegar esta melhoria uma segunda vez, aumentando em mais 4.
- **Melhoria de Movimento.** Agilidade e velocidade são importantes. Seu valor de movimento aumenta em 6 metros.
- **Melhoria de Perícia.** Uma certa perícia é sua especialidade, e você domina ela cada vez mais. Uma perícia a sua escolha recebe um bônus adicional igual a metade do seu bônus de maestria.
- **Melhoria de Precisão.** Você é cada vez mais preciso, encaixando golpes com facilidade. Sempre que realizar uma rolagem de ataque, você soma metade do seu bônus de maestria ao total.
- **Melhoria de Resistência.** Resistir a efeitos é essencial, e você sabe o jeito certo de evitar danos. Escolha um Teste de Resistência: você recebe um bônus igual a metade do seu bônus de maestria, além de ter a margem necessária para um sucesso crítico reduzida no mesmo valor.
- **Melhoria de Vida.** Você é vigoroso e inquebrável. Seu máximo de pontos de vida aumenta em 20. Você pode pegar esta melhoria mais duas vezes, aumentando o máximo em 15 ao invés de 20.

LISTA DE HABILIDADES LENDÁRIAS

Abaixo você encontra as Habilidades Lendárias que podem ser disponibilizadas para os personagens.

- **Agilidade Inigualável.** Sua agilidade e rapidez são inigualáveis, permitindo um movimento quase impossível de acompanhar. Ao obter esta habilidade, você recebe uma ação de movimento adicional todo turno.
- **Aperfeiçoamento de Atributo.** Ao obter esta habilidade, você aumenta o valor de um atributo em 2, podendo superar o máximo de 30.
- **Conhecimento Iluminado.** Sua mente foi iluminada com um conhecimento extremo. Ao obter esta habilidade, você escolhe 3 perícias para se tornar especialista em.
- **Consciência Absoluta da Alma.** Você conhece perfeitamente o traçado da sua alma, expandindo-a. Ao obter esta habilidade, o seu valor máximo de Integridade da Alma aumenta em 25.
- **Dominância em Técnica.** Você domina sua própria técnica amaldiçoada, conseguindo criar diversos usos para a mesma. Ao obter esta habilidade, você recebe 2 habilidades de técnica adicionais.
- **Favorecido pela Energia.** Você é favorecido pela própria energia amaldiçoada, conseguindo elevar seu conhecimento sobre ela. Ao obter esta habilidade, você recebe 2 aptidões amaldiçoadas a sua escolha.
- **Inesgotável.** Sua fonte de energia ou vigor é inesgotável. Ao obter esta habilidade, o seu máximo de pontos de energia amaldiçoada ou de vigor aumenta em 6.
- **Inquebrável.** O seu corpo é inquebrável. Ao obter esta habilidade, você recebe 30 pontos de vida máximos adicionais.
- **Intocável.** Você é intocável. Ao obter esta habilidade, sua Classe de Armadura aumenta em 5.
- **Motivação Constante.** Acertar bons golpes é uma motivação constante para continuar lutando. Sempre que você acertar um ataque crítico, você recebe 15 pontos de vida temporários, os quais podem acumular.

- **Negar a Morte.** Diante seu poder, até mesmo o chamado da morte pode ser negado. Uma vez por cena, caso você fosse ter seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos, você pode escolher ignorar todo o dano excedente. Ao fazer isso, você também se mantém com uma quantidade de vida igual ao dobro do seu nível de personagem.
- **Preparo Absoluto.** Você está sempre preparo para qualquer situação, desejando garantir ser o primeiro a agir. Ao obter esta habilidade, você recebe +5 em Iniciativa.
- **Resistência Lendária.** Em certos momentos, sua própria determinação o permite resistir a certos efeitos. Ao obter esta habilidade você passa a poder, duas vezes por dia, escolher automaticamente transformar um teste de resistência em um sucesso crítico.
- **Um com o Mundo.** Você é um com o mundo, não deixando nada passar despercebido. Ao obter esta habilidade, você recebe +10 em Percepção e Atenção.
- **Visar o Sucesso.** Você sempre visa o sucesso, desejando extrair o máximo do seu potencial. Sempre que falhar em um teste de perícia, você pode gastar 2 pontos de energia para rolar novamente o dado, ficando com o melhor resultado. Esta habilidade não pode ser utilizada em testes de ataque.
- **Atingir Ápice.** Você atinge o ápice daquilo em que você se especializou, conseguindo extrair o máximo da sua dedicação e empenho. **Pré-Requisito:** Nível 26.

HABILIDADES ÁPICES

Existem certas habilidades que representam o ápice de uma especialização, extraindo o máximo do seu potencial. **Um personagem só pode obter uma habilidade ápice de especialização,** e deve atender a todos os requisitos.

Após escolher a habilidade lendária *Atingir Ápice*, você pode escolher uma das habilidades abaixo, desde que atenda aos requisitos:

- **Fluxo Invencível.** As lendas dizem de um restringido que aperfeiçoou tanto seu corpo que era capaz de bater de frente a feiticeiros cujo poder poderia ser comparado ao de deuses. Você consegue entrar em um estado de fluxo onde se equipara a ele, tornando-se quase invencível. Como uma ação livre, você pode gastar 6 pontos de vigor para adentrar no estado de Fluxo, onde recebe os seguintes benefícios: todos seus ataques causam dano adicional igual ao seu bônus de luta e metade do seu bônus de luta no acerto, você recebe +12 em testes de resistência, a sua margem de crítico reduz em dois números, todo acerto crítico causa +2 dados de dano, você recebe 30 de redução de dano e sua Classe de Armadura aumenta em 12, além de você poder realizar um ataque adicional junto da sua ação de ataque. Você pode manter este estado por até duas rodadas, mas para cada rodada mantida, você recebe um ponto de exaustão no final e paga 4 pontos de vigor. **Pré-Requisito:** 20 Níveis de Restringido, Ápice Corporal Humano**.**
- **Força do Infinito.** Na história do Jujutsu houve um feiticeiro cuja energia beirava o infinito, assim como a dimensão que portava em seu interior. Por alguns instantes, você consegue manipular a própria força do infinito. Como uma ação livre, você pode adentrar no estado de Infinitude, onde seu movimento torna-se em movimento de voo, habilidades de técnica de nível um e dois têm seu custo transformado em zero e você consegue dominar até mesmo a energia e técnica dos outros, liberando uma nova ação dentro de combate: como uma ação comum você pode forçar uma criatura a realizar um teste de resistência de vontade com dificuldade aumentada em 6 e, em uma falha, você pode forçar a criatura a usar qualquer uma das suas ações ou habilidades de técnica contra um alvo a sua escolha, incluindo ela mesma. Esse estado pode durar até três rodadas, mas para cada rodada mantida você deve pagar 5 pontos de energia e recebe um ponto de exaustão no final. **Pré-Requisito:** 20 Níveis de Especialista em Técnicas, Manipulação Perfeita e Dominância em Habilidade**.**

- **Invencível sob o Sol.** Fala-se de um feiticeiro que mesmo cego percebia todos seus arredores e encontrou um caminho para alcançar seu ápice, tornando-se invencível e eterno sob o sol. No seu turno, você pode, como uma ação livre, adentrar em um estado de Invencibilidade, onde sua Classe de Armadura aumenta em 12 e recebe +12 em testes de resistência, você tem todos os efeitos positivos das suas posturas ativos simultaneamente e tem sua margem de crítico reduzido em um, além de ser imune a ataques críticos inimigos. Você pode manter este estado por até quatro rodadas, mas para cada rodada mantida, você recebe um ponto de exaustão no final e paga 4 pontos de energia amaldiçoada. **Pré-Requisito:** 20 Níveis de Especialista em Combate, Assumir Postura, Preparação Rápida e Mestre da Postura.
- **Maré da Vida.** Uma peculiar feiticeira era conhecida pela sua técnica única que utilizava das águas da vida, assim nunca deixando que os seus aliados caíssem. Inspirando-se nisso, você pode trazer uma maré de vida para seus aliados: você pode gastar todo o seu turno cobrindo todos seus aliados com sua aura, que é expandida grandemente. Uma criatura coberta por sua aura não pode ter seus pontos de vida reduzidos a zero e nem a sua alma reduzida e ignora qualquer condição que seja imposta nela, além de receber da sua cura básica no começo de todo turno. Você pode manter essa habilidade por até quatro rodadas, mas para cada rodada que você manter, você recebe um ponto de exaustão quando a encerrar e gasta 4 pontos de energia amaldiçoada**. Pré-Requisito:** 20 Níveis de Suporte, Intervenção e Purificação da Alma.
- **Poder da Trindade.** Em tempos distantes, falava-se de três lendários feiticeiros, cada um representando um dos aspectos - corpo, mente e alma - e que juntos formavam a inabalável trindade; tendo masterizado esses aspectos, também, você pode temporariamente puxar do mesmo poder que eles. Uma vez por dia, como uma ação livre, você pode puxar o poder da trindade por uma rodada: você recebe 40 de redução de dano a todos os tipos de dano e sucede automaticamente em todos os testes de resistência; todos seus ataques são acertos, necessitando apenas da rolagem para a possibilidade de crítico e causam 10 de dano a mais, e ao terminar o seu turno, você pode realizar outro turno logo em seguida. Quando essa rodada terminar e você sai desse estado, você recebe dois pontos de exaustão. **Pré-Requisito:** 20 Níveis de Lutador, Corpo Sincronizado, Mente em Paz e Alma Quieta.

- **Rei do Tabuleiro.** Para você, o campo de batalha é como o tabuleiro de um jogo, e o seu papel é claro: ser o Rei. Como uma ação livre, você se torna o Rei dentro de batalha, recebendo os seguintes benefícios durante o seu turno: sua ação de comando passa a afetar uma quantidade de invocações igual ao máximo que você pode manter ativo em campo (*caso tenha apenas uma, considera-se que você pode dar essa quantidade de comandos para ela*), o custo para utilizar Agilidade no Campo de Batalha se torna zero, além de você poder a utilizar uma segunda vez dentro de seu turno, e Flanco Avançado passa a ser aplicado em qualquer criatura que esteja dentro do alcance de pelo menos uma de suas invocações. Após o final do seu turno, você sai desse estado e recebe dois pontos de exaustão, mas você ainda continua a prezar por suas peças: até o começo do seu próximo turno, nenhuma de suas invocações pode ser dissipada ou exorcizada a força. **Pré-Requisitos:** 20 Níveis de Controlador, Flanco, Agilidade no Campo de Batalha, Flanco Avançado e Mestre do Controle.

ADAPTAÇÕES

Este capítulo é dedicado a adaptações de aspectos e acontecimentos do próprio anime ou mangá para o sistema de *Feiticeiros e Maldições*, facilitando o trabalho de implementá-los dentro do jogo.

Vale alertar que **haverá spoilers da obra para aqueles que apenas assistiram o anime**, então siga por sua própria conta e risco, sendo recomendado ter lido todo o mangá antes da leitura deste capítulo!

Para facilitar a navegação, segue um sumário das adaptações:

Jogo do Abate

JOGO DO ABATE

O Jogo do Abate é uma espécie de jogo mortal, organizado por Kenjaku, entrando em vigor logo após o incidente de Shibuya, com objetivo de “forçar a evolução da humanidade”, otimizando a energia amaldiçoada.

Aqui, ele será adaptado e traduzido para *Feiticeiros e Maldições*, como uma mecânica de jogo. Serve como uma base interessante para toda uma campanha utilizando o sistema, possuindo potencial narrativo e, principalmente, para combates e inimigos poderosos.

Devido à complexidade das suas regras e outros fatores dependentes de contexto, certos aspectos podem acabar sendo deixados de lado ou reduzidos na hora da adaptação.

Primeiro, será abordado o seu contexto narrativo, dentro da história:

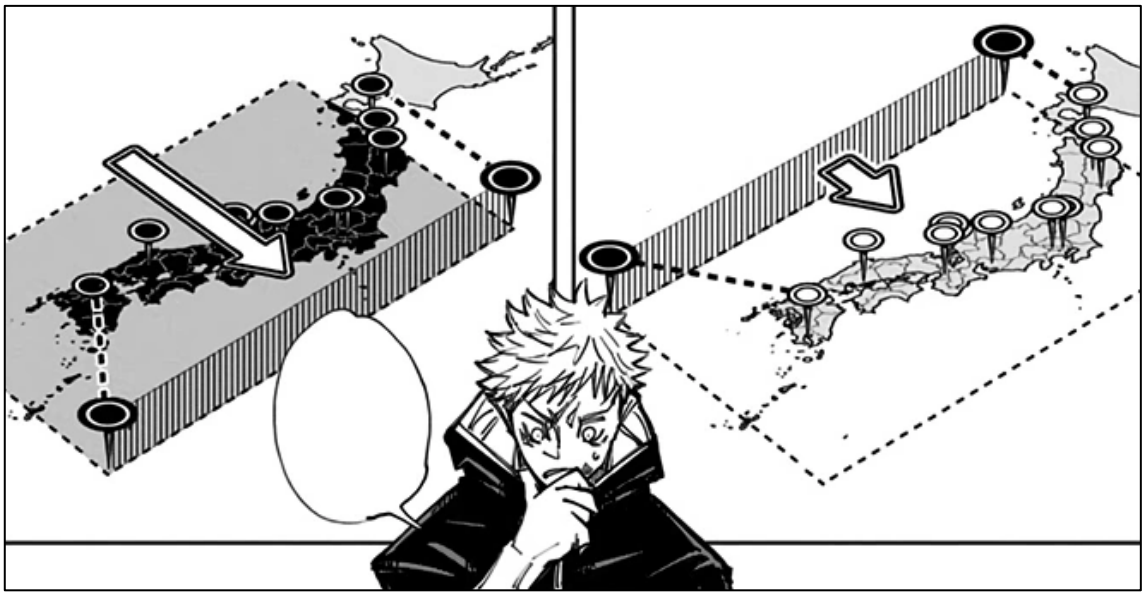
O Jogo do Abate foi criado com uso em massa da técnica da Transfiguração Inerte, adaptando o cérebro de dois tipos de pessoas para o jujutsu: aqueles que ingeriram objetos amaldiçoados e aqueles que receberam técnicas amaldiçoadas mesmo sem um cérebro apropriado para isso.

Aqueles que haviam ingerido objetos amaldiçoados serviram como receptáculos de feiticeiros jujutsu do passado, com os objetos sendo os restos de feiticeiros que Kenjaku havia feito um contrato com. Enquanto isso, aqueles que tinham uma técnica mesmo sem um cérebro apropriado, apenas despertaram suas técnicas e se tornaram novos feiticeiros da era moderna.

Logo após, foram liberados milhões de espíritos amaldiçoados por toda a extensão de Tóquio. Cada parte do plano e do jogo tem como intenção forçar um conflito entre centenas de feiticeiros, refletindo a era de ouro do Jujutsu.

Agora, ciente da história e propósito por trás do Jogo do Abate, é necessário aprofundar no seu funcionamento em si. Primeiramente, o Jogo do Abate criou **dez colônias por todo o Japão, isoladas por barreiras**. Cada uma das barreiras é nomeada a partir da área que cobre e tem como intenção ser um campo de batalha para os jogadores.

No começo do Jogo do Abate, aqueles que não eram jogadores tiveram uma chance de sair, enquanto os jogadores que começaram dentro das barreiras não tiveram essa mesma chance, sendo forçados a ficar no seu interior. Qualquer um que não seja um jogador e entre em uma barreira será convidado a participar do Jogo do Abate, recebendo permissão para entrar. **Um jogador novo é teleportado para um entre nove localizações dentro da barreira**.



Logo, o Jogo do Abate funciona a partir de locais delimitados, permitindo a elaboração de cenários para os seus acontecimentos e desenvolver. Certos jogadores não tinham muita escolha além de participar, como será visto nas regras do Jogo, com características implícitas que limitam a liberdade.

Dentro das barreiras é onde ocorre de fato o Jogo do Abate. E, como esperado de um jogo, há um conjunto de regras que todos os seus jogadores devem seguir:

1. **Uma vez que um jogador tenha despertado sua técnica amaldiçoada, ele deve declarar sua participação no Jogo do Abate em uma colônia a sua escolha dentro de 19 dias.**
2. **Qualquer jogador que quebrar a regra anterior terá a sua técnica amaldiçoada retirada.**
3. **Não-jogadores que entrarem em uma colônia se tornarão jogadores no seu momento de entrada, sendo considerado que declararam sua participação no Jogo do Abate.**
4. **Jogadores pontuam ao matar outros jogadores.**
5. **O valor em pontos da vida de um jogador é decidido pelo Mestre do Jogo. Como uma regra geral, feiticeiros valem 5 pontos e não-feiticeiros valem 1 ponto.**
6. **Com exceção do valor em pontos da sua própria vida, um jogador pode gastar 100 pontos para negociar e adicionar uma nova regra ao jogo.**
7. **O Mestre do Jogo deve aceitar qualquer regra nova proposta, desde que não possua um efeito duradouro no jogo.**
8. **Se a pontuação de um jogador permanecer a mesma durante 19 dias, ele terá a sua técnica amaldiçoada retirada.**

Estas são as regras base do Jogo do Abate. Obviamente, há algo por trás das regras, que é o fato de que **ter sua técnica amaldiçoada retirada equivale a morte de um feiticeiro**. Sendo assim, participar acaba sendo algo forçado, com a sua rejeição resultando na morte.

A única exceção são os jogadores sem técnica, que não seriam mortos ao recusar participar.

Também é importante destacar que: *regras não podem ser removidas e que participantes que sejam espíritos amaldiçoados também terão um valor padrão de 5 pontos.*

Os jogadores poderem criar suas próprias regras adiciona uma certa imprevisibilidade ao desenvolver do Jogo. Mesmo não sendo possível retirar regras, existe ainda a chance de as contornar com outras.

Agora, conhecendo a intenção, o funcionamento e as regras do Jogo do Abate, é hora de explorar o como ele poderia ser usado em uma campanha de *Feiticeiros e Maldições*, além do uso prático das regras, dentro de sistema.

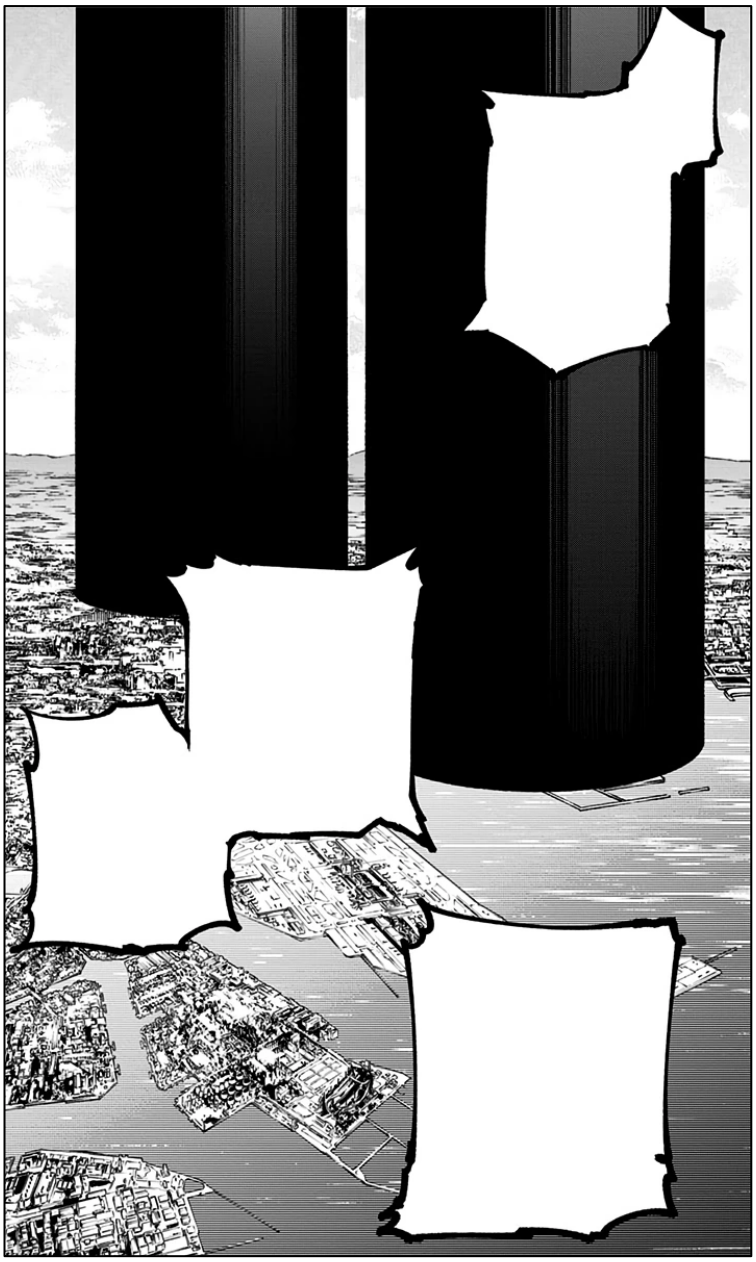
ADAPTANDO PARA RPG

O Jogo do Abate funciona dentro do RPG, adicionando regras especiais. É possível usá-lo tanto como plano de fundo para uma história maior, como é o caso do próprio mangá, assim como apenas focar no próprio jogo do abate, com foco em lutas e conflitos. Independente do como prefira usar, será explicado como adaptá-lo para um RPG.

O primeiro fator são as **colônias e barreiras**. Sendo os lugares em que o jogo acontece, é necessário criar uma certa quantidade de colônias. No mangá, são colocadas 10 barreiras no Japão, enquanto dentro do RPG você pode usar uma quantidade diferente e, até mesmo, uma ambientação diferente. É interessante pensar que uma quantidade menor de colônias, por exemplo, resultaria em um maior acúmulo de feiticeiros e mortes em um único lugar.

Também é importante elaborar, dentro de uma barreira, quais seriam os pontos em que um jogador pode ser teleportado para ao decidir entrar no jogo. Existe uma certa quantidade de pré-determinados.

Você pode, por exemplo, criar 8 pontos, necessitando apenas da rolagem de um d8 para decidir em qual lugar o jogador irá aparecer.



Com a ambientação definida, resta apenas esclarecer como as regras funcionarão dentro do RPG. É mais simples e direto do que parece, com apenas algumas implicações/adições. No geral:

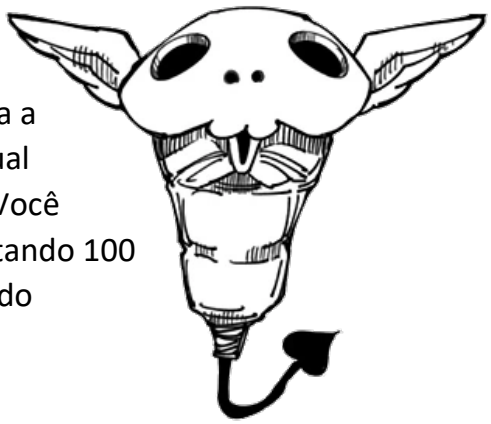
- **A regra 1 só é usada narrativamente, sendo responsável por forçar os jogadores que despertaram uma técnica a entraram no jogo.**
- **A regra 2 é relevante para um caso especial, envolvendo personagens com a Origem/Especialização Restringido, visto que a sua falta de técnica amaldiçoada faz com que possam evitar a morte ao negar a sua participação.**
- **A regra 3 é importante para o caso de personagens que desejem voluntariamente, ou por necessidade, participar do Jogo do Abate.**
- **A regra 4 serve como a base do Jogo do Abate, permitindo a obtenção de pontos.**
- **A regra 5 amplia na base da obtenção dos pontos. Todos os feiticeiros e maldições participantes no Jogo do Abate terão um valor inicial de 5 pontos, o qual pode ser maior, enquanto civis comuns valem 1 ponto. Como Narrador, você será responsável por decidir se haverá personagens com um valor superior ao padrão.**
- **A regra 6 permite aos jogadores interagirem com o Jogo, acrescentando novas regras. Lembre-se apenas da regra 7, que é uma leve limitação nas regras que serão aceitas, assim como no fato de que regras não podem ser aceitas.**
- **A regra 8 força um jogador a se envolver no Jogo do Abate caso queira sobreviver. Mas, novamente, um Restringido não seria morto, por não possuir técnica.**

Como matar jogadores é a forma principal de se conseguir pontos, é interessante elaborar uma lista de jogadores. Coloque a maioria com valor de 5 pontos, seja feiticeiro ou maldição. Colocar jogadores com um valor maior também pode ser interessante.

É importante focar nos dois nichos principais de jogadores, que são *feiticeiros do passado reencarnados* e *novos feiticeiros modernos*. Os feiticeiros do passado possuem técnica diferentes, assim como conhecimento e nível de poder, enquanto os feiticeiros modernos conseguem aprender rapidamente e possuem técnicas distintas e únicas.

Para complementar a parte de RPG, **todo personagem que se tornar um jogador do Jogo do Abate recebe o seguinte talento:**

<u>Participante do Jogo do Abate</u>



[Ao se tornar um participante do Jogo do Abate, você concordou com um conjunto especial de regras. Você passa a ser acompanhado por um shikigami chamado *Kogane*, o qual explicará todas as regras e o avisará sempre que pontuar. Você também pode contatar o Mestre de Jogo a partir dele, gastando 100 pontos para adicionar uma regra, com uma nova regra sendo notificada para todos que possuírem um *Kogane*.]

É um talento com propósito em sua maioria narrativo, apresentando *Kogane*, o shikigami que permite contato com o Mestre do Jogo e aplica as regras. Não afeta os personagens em poder, sendo apenas uma maneira de colocar as caraterísticas de um jogador dentro do sistema.

Além do talento, ofereça uma nova opção de Origem aos seus jogadores, **Feiticeiro Reencarnado**, presente na próxima página. Sendo reencarnado, assume-se o corpo de uma pessoa da era moderna, inserido em um novo contexto.

Para facilitar tudo, ao reencarnar o feiticeiro irá manter os conhecimentos do seu receptáculo. Além disso contextualizá-lo em um novo ambiente, também abre portas para usar as memórias e ligações prévias do receptáculo.

Um feiticeiro reencarnado também, normalmente, terá sido forçado a participar do Jogo do Abate para evitar a sua morte.

FEITICEIRO REENCARNADO

Em alguma era passado, você já foi um feiticeiro jujutsu, vivendo em um contexto distinto e único. Seja na era de ouro, o Período Heian, ou em outro período próximo, as maldições eram mais presentes e mais fortes.

Tendo feito um contrato, seus restos foram transformados em um objeto amaldiçoado, futuramente consumido por alguém do presente. Com o início do Jogo do Abate, você despertou, assumindo um novo corpo como receptáculo. Conhecimentos dessa nova realidade foram retidos, assim como memórias.

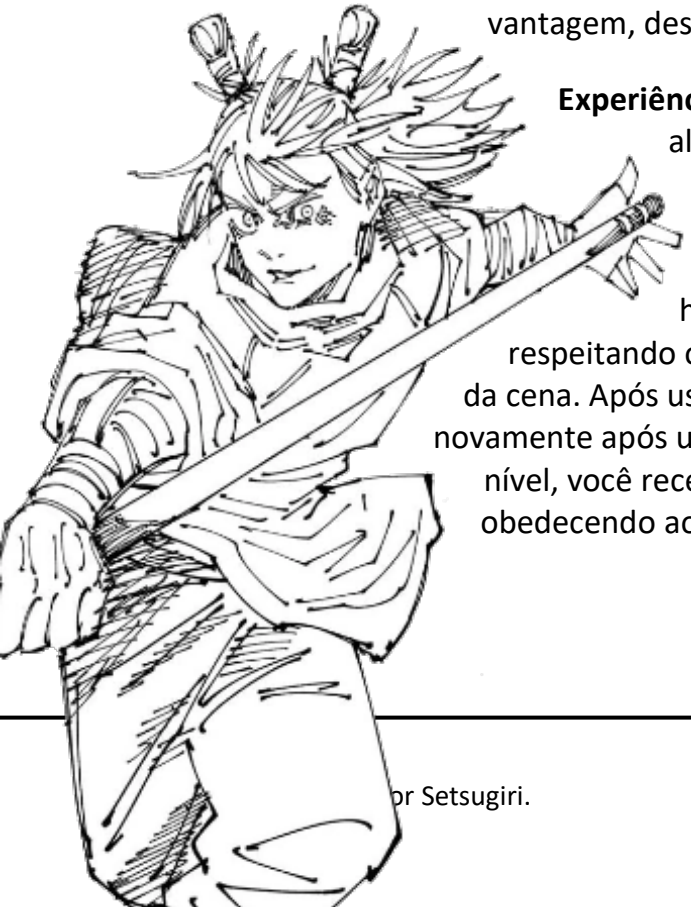
O Feiticeiro Reencarnado é uma origem versátil e com poucas limitações, além de oferecer um impulso especial no poder do personagem, com a ideia de alguém já experiente.

Habilidades de Origem

Caso você seja um Feiticeiro Reencarnado, você recebe as seguintes características:

Bônus em Atributo. Um feiticeiro reencarnado recebe 3 pontos adicionais para distribuir entre os seus atributos.

Conhecimentos Passados. Você já teve uma vida inteira para desenvolver os seus conhecimentos, os quais foram mantidos na nova oportunidade de viver. Você recebe maestria em 2 perícias a sua escolha e especialização em uma perícia a sua escolha. Além disso, você realiza rolagens de História com vantagem, desde que envolvam seu período originário.



Experiência do Reencarnado. Você tem a experiência de alguém que viveu uma vida longa de batalhas, estudos e treinos, o que em certos momentos vem à tona. Uma vez por cena você pode, como uma ação bônus, receber uma habilidade de especialização a sua escolha, respeitando os seus requisitos. A habilidade dura até o final da cena. Após usar essa habilidade, você só pode a usar novamente após um descanso longo. Além disso, ao atingir o 10° nível, você recebe uma habilidade de especialização adicional, obedecendo aos requisitos necessários.

☆五条過去編終結！新展開突入センターカラー!!
呪術廻戦
第79話
これからの話
芥見下々
行け！呪術怪物！
じゅじゅつモンスターズ
JC最新7巻&LINEスタンプ発売中！

FERRAMENTAS DO NARRADOR

Para auxiliar o Narrador, neste capítulo é possível encontrar algumas ferramentas, como tabelas de geração, dicas e mais. Facilitando sua navegação, abaixo há um sumário:

Começando em Níveis Superiores
Tabela de Geração de Personagens
Montando um Colégio de Jujutsu
Dicas Gerais

COMEÇANDO EM NÍVEIS SUPERIORES

Não existe um nível fixo para se iniciar uma campanha com *Feiticeiros & Maldições*, por mais que o nível 1 seja o primeiro. Diante isso, iniciar em níveis superiores pode ser mais interessante para já poder iniciar com uma história que possua mais tensão e perigo, introduzindo inimigos mais poderosos de começo.

Porém, é necessário se atentar a certos detalhes, visto que há diferentes meios de progressão dentro de jogo, os quais não dependem diretamente do nível de personagem. Sendo eles:

- **Grau de Feiticeiro,** o qual representa a graduação do personagem dentro da sociedade jujutsu. Concede certos itens especiais, especificados no Livro Básico.
- **Ferramentas Amaldiçoadas,** as quais são essenciais para um feiticeiro de nível superior. A tabela se refere a ferramentas que o personagem receberá adicionalmente, sem impactar nos seus itens por grau.
- **Treinamentos,** de suma importância para o fortalecimento dos personagens, inclusive possuindo certas capacidades únicas. Na tabela é especificado quantas etapas de treinamento o personagem pode possuir como completas; caso escolha ter uma linha inteira completa, recebe-se o benefício por finalizá-la.

Nesta pequena seção você encontra uma referência para cada um dos três, nível por nível. Não é necessário seguir completamente o que é referenciado, servindo apenas como uma base, a qual você pode modificar livremente.

Para o caso de um Restringido, quando se trata de Ferramentas Amaldiçoadas, ele já possui o arsenal restringido para garantir armas e escudos para si. Nesta situação, pode-se reduzir um pouco as ferramentas que ele receberia.

Nível Inicial	Grau	Ferramentas Amaldiçoadas	Etapas de Treinamento
Nível 2	4° Grau	Nenhuma	1 Etapa Concluída
Nível 3	4° Grau	Nenhuma	1 Etapa Concluída
Nível 4	4° Grau	Uma ferramenta de 4° Grau	2 Etapas Concluídas
Nível 5	3° Grau	Uma ferramenta de 4° Grau	2 Etapas Concluídas
Nível 6	3° Grau	Uma ferramenta de 4° Grau	3 Etapas Concluídas
Nível 7	3° Grau	Uma ferramenta de 3° Grau	3 Etapas Concluídas
Nível 8	2° Grau	Uma ferramenta de 3° Grau	4 Etapas Concluídas
Nível 9	2° Grau	Uma ferramenta de 3° Grau e uma ferramenta de 4°	4 Etapas Concluídas
Nível 10	2° Grau	Uma ferramenta de 3° Grau e uma ferramenta de 4°	5 Etapas Concluídas
Nível 11	2° Grau	Uma ferramenta de 2° Grau e uma ferramenta de 4°	5 Etapas Concluídas
Nível 12	2° Grau	Uma ferramenta de 2° Grau e uma ferramenta de 4°	6 Etapas Concluídas
Nível 13	2° Grau	Uma ferramenta de 2° Grau e uma ferramenta de 3°	6 Etapas Concluídas
Nível 14	1° Grau	Uma ferramenta de 2° Grau e uma ferramenta de 3°	7 Etapas Concluídas
Nível 15	1° Grau	Uma ferramenta de 2° Grau e uma ferramenta de 3°	7 Etapas Concluídas
Nível 16	1° Grau	Uma ferramenta de 1° Grau e uma ferramenta de 3°	8 Etapas Concluídas
Nível 17	1° Grau	Uma ferramenta de 1° Grau e uma ferramenta de 2°	8 Etapas Concluídas
Nível 18	1° Grau	Uma ferramenta de 1° Grau e uma ferramenta de 2°	9 Etapas Concluídas
Nível 19	Especial*	Uma ferramenta de grau especial e uma ferramenta de 2° Grau	10 Etapas Concluídas
Nível 20	Especial*	Uma ferramenta de grau especial e uma ferramenta de 1° Grau	10 Etapas Concluídas

Quanto ao grau dos níveis 19 e 20, pode ser tanto primeiro grau quanto grau especial, visto que há apenas um nível mínimo para poder se enquadrar.

TABELA DE GERAÇÃO DE PERSONAGENS

Caso necessite de criar personagens, como um narrador, você pode utilizar das tabelas a seguir para gerar uma ideia de personagem a partir da rolagem de vários dados em seguida.

Há uma sequência para criar feiticeiro como aluno e outra para um feiticeiro já formado, o qual pode ser tanto um feiticeiro comum quanto um professor, ou semelhante. A intenção é fornecer apenas uma ideia base, que você pode desenvolver.

FEITICEIRO (ALUNO)

Para criar um feiticeiro como aluno, há cinco passos de geração aleatória, utilizando diferentes dados. Siga as tabelas abaixo:

Anos de Estudo (1d4)

Resultado no Dado	Ano do Estudante
1	1° Ano
2	2° Ano
3	3° Ano
4	4° Ano

Grau de Feiticeiro (1d10)

Resultado no Dado	Grau de Feiticeiro
1-2	Quarto Grau
3-4	Terceiro Grau
5-7	Segundo Grau
8-9	Primeiro Grau
10	Grau Especial

Origem (1d10)

Resultado no Dado	Origem
1-3	Inato
4-6	Herdado
7-9	Sem Técnica
10	Derivado

Especialização (1d10)

Resultado no Dado	Especialização
1-2	Lutador
3-4	Especialista em Combate
5-6	Especialista em Técnica
7-8	Controlador
9-10	Suporte

Motivação (1d6)

Resultado no Dado	Motivação
1	*Dinheiro.* Tornou-se um feiticeiro por falta de opções para conseguir se sustentar ou ajudar a família.
2	*Imposição.* Por falta de opção, decidiu seguir o rumo do jujutsu, sendo forçado por algum motivo.
3	*Linhagem.* Nasceu em um clã de jujutsu, ficando sem opção além de seguir esse caminho ao máximo.
4	*Poder.* Despertando a energia, interessou-se pelo caminho de um feiticeiro e cultivar a força descoberta.
5	*Mudança.* Percebendo o estado da sociedade jujutsu, entrou neste mundo visando o mudar assim que possível.
6	*Altruísmo.* Por desejo de ajudar as pessoas e proteger a sociedade das maldições, tornou-se um feiticeiro.

FEITICEIRO (FORMADO)

Para criar um feiticeiro já formado, há quatro passos de geração aleatória, utilizando diferente dados. Siga as tabelas abaixo:

Grau de Feiticeiro (1d10)

Resultado no Dado	Grau de Feiticeiro
1-2	Quarto Grau
3-4	Terceiro Grau
5-6	Segundo Grau
7-9	Primeiro Grau
10	Grau Especial

Origem (1d10)

Resultado no Dado	Origem
1-3	Inato
4-6	Herdado
7-9	Sem Técnica
10	Derivado

Especialização (1d10)

Resultado no Dado	Especialização
1-2	Lutador
3-4	Especialista em Combate
5-6	Especialista em Técnica
7-8	Controlador
9-10	Suporte

Motivação (1d6)

Resultado no Dado	Motivação
1	*Dinheiro.* Tornou-se um feiticeiro por falta de opções para conseguir se sustentar ou ajudar a família.
2	*Imposição.* Por falta de opção, decidiu seguir o rumo do jujutsu, sendo forçado por algum motivo.
3	*Linhagem.* Nasceu em um clã de jujutsu, ficando sem opção além de seguir esse caminho ao máximo.
4	*Poder.* Despertando a energia, interessou-se pelo caminho de um feiticeiro e cultivar a força descoberta.
5	*Mudança.* Percebendo o estado da sociedade jujutsu, entrou neste mundo visando o mudar assim que possível.
6	*Altruísmo.* Por desejo de ajudar as pessoas e proteger a sociedade das maldições, tornou-se um feiticeiro.

MONTANDO UM COLÉGIO DE JUJUTSU

Como esperado, Colégios de Jujutsu são parte essencial de uma história em Feiticeiros e Maldições, afinal é lá que se formam os feiticeiros, missões são organizadas, itens amaldiçoados armazenados e tudo mais. Por isso, elaborar bem o Colégio que estará presente na sua história é importante, pois permitirá uma nova gama de acontecimentos e dará um sentimento mais concreto para tudo que acontecer: será um lugar bem montado e que pode ser explorado.

Esta seção é dedicada a dar algumas bases para o que se deve montar e organizar para um Colégio, e como o fazer. Primeiro, é importante pensar na sua estrutura: *onde o Colégio fica, o que há nele, como ele funciona.* Normalmente, não ficam visíveis para os olhos das pessoas comuns. Podem até mesmo ter a sua entrada visível, mas não é possível entrar nem realmente perceber a extensão do lugar. É um recinto oculto.

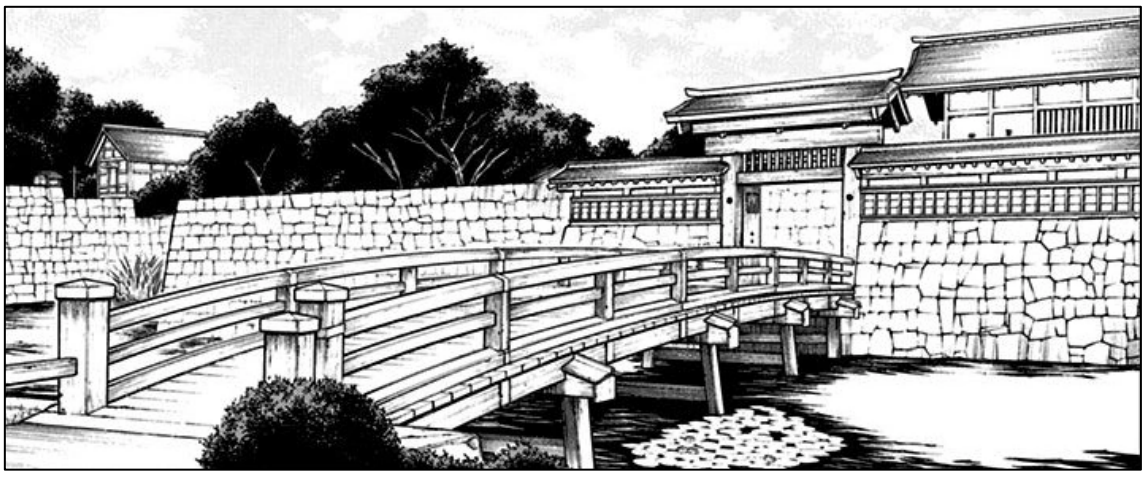
Segundamente, é importante elaborar *quem estará no colégio*. Todo um conjunto de feiticeiros estará presente em um Colégio, dos menores aos maiores graus. Obviamente, não é possível trabalhar com uma quantidade absurda de personagens, então é sugerido colocar apenas uma seleção deles: *assim como no anime, por exemplo, onde existem vários feiticeiros, mas nem todos recebem atenção.* Escreva um pouco sobre eles, dando traços de personalidade característicos, técnicas amaldiçoadas (ou não) e uma possibilidade de ser relevante. Também é aconselhável que, caso vá criar feiticeiros poderosos, como de Grau Especial, eles tenham alguma peculiaridade, para que não quebrem o equilíbrio da obra: **seria tudo muito fácil se os feiticeiros de Grau Especial resolvessem todos os problemas da história.** É necessário cuidado e atenção para se criar esse tipo de personagem, e ainda dar um motivo para personagens de nível menor se arriscarem em missões e grandes problemas, por exemplo.

Terceiramente, é importante montar um **arsenal e armazém** para um Colégio de Jujutsu. Parte do trabalho dos feiticeiros e obter itens amaldiçoados e os conter, deixando-os nas mãos certas. Obviamente, as ferramentas amaldiçoadas também são usadas em missões e auxiliam os feiticeiros. Por isso, ter um estoque e armazém previamente montado pode facilitar nas possibilidades de recompensa dos personagens: *todos os equipamentos comuns sempre estarão presentes, mas itens realmente poderosos e únicos não.*

Um sistema por Setsugiri.

Sinta-se livre para pegar as diferentes ferramentas amaldiçoadas já presentes no sistema e as colocar no arsenal, mas com equilíbrio. Ferramentas de Grau Especial seriam escassas, tendo em média umas cinco, no máximo umas 10; as de primeiro grau já podem ter o dobro das de especial; e por aí vai. Depende do nível que você deseja dar ao Colégio e a situação da história.

Por fim, é importante considerar que essas são apenas referências e sugestões. Monte um ambiente que combine com a sua intenção para contar uma história, considerando sempre o como você deseja que seja.



DICAS GERAIS

Esta seção agora é dedicada a dar alguns conselhos e dicas gerais para os Narradores sobre como lidar com certas situações ou apresentando situações que podem ser feitas para se deixar a história ou os combates mais interessantes, assim como dar oportunidades para que os personagens desenvolvam e tenham seus próprios momentos.

LIDANDO COM EXTREMOS

Nenhum sistema de RPG é imune aos conhecidos *combos*, onde um jogador foca em desenvolver um aspecto do personagem e ele se torna extremamente bom naquilo. Tais extremos podem acabar criando dor de cabeça para o Narrador e dificultando o processo de se montar situações desafiadoras. Esta seção, então, tem como objetivo dar dicas para lidar com os extremos.

Por exemplo, trabalharemos com um personagem que tenha combado Classe de Armadura. Com uma classe de armadura muito alta, pode ser basicamente impossível de se acertar o personagem, se não com acertos críticos. Então como se lida com isso?

Primeiramente, **não se deve ignorar o extremo**. Se um jogador se dedica naquilo, acaba se tornando o principal do personagem: *evitar atacar um personagem devido a sua classe de armadura alta seria desagradável.* Mesmo sabendo que vai errar, faça os inimigos tentarem atacar uma ou duas vezes, até perceberem que não vale a pena. Isso dá o senso de poder e de que valeu a pena montar o personagem. Depois, contorna-se essa especialidade para gerar um desafio: *um personagem com classe de armadura extrema pode ser fraco em algum tipo de teste de resistência, o qual pode ser forçado a ele.*

Em suma, você deve balancear os acontecimentos e as decisões dos inimigos de maneira a ser satisfatório. Deixe os jogadores se sentirem satisfeitos com seus personagens e suas capacidades, e também as contorne para gerar desafios. Caso tenha um personagem com muita vida, deixe-o resistir a muitos golpes, mas depois crie situações onde apenas aguentar muitos golpes não seja suficiente; caso um personagem acerte muitos críticos, em algum momento coloque uma criatura imune a eles; caso um personagem seja muito resistente a certos tipos de dano, coloque outros tipos posteriormente; e por aí vai.

SITUAÇÕES DE BATALHA INTERATIVAS

Outra dica para se criar combates e batalhas interessantes é que as situações sejam interativas: ***um cenário com possibilidades, estratégias únicas e mecânicas especiais***. Nem sempre apenas trocas de golpe conseguem adicionar tensão e unicidade suficiente para uma cena.

Planeje aspectos especiais e características únicas: *lutar em um ambiente com vários riscos e armadilhas; inimigos que não podem ser eliminados até que se cumpram certos requisitos; um combate que acontece ao mesmo tempo que um enigma.* Sempre tente dar novos ares para os combates, pois assim eles serão mais marcantes e especiais, oferecendo tipos únicos de desafios e fisgando a atenção dos jogadores.

DIVIDINDO OS GRUPOS

Outro tipo interessante de situações que podem ser usadas para se desenvolver os personagens é **dividir o grupo**. Muitas vezes, forçar com que o grupo se dividida dá mais espaço para as especialidades de cada um brilhar, pois uma menor quantidade de pessoas exige uma adaptação e inovação para superar situações de risco.

Além disso, a tensão é maior. Normalmente, os grupos serão grandes, assim sendo mais fácil lidar com os problemas. Entretanto, com menos feiticeiros, o risco é maior.

Divida o grupo de maneira inteligente, faça com que cada parte tenha de se esforçar e trabalhar em conjunto com as suas capacidades para triunfar.

☆京都交流会波乱センターカラー!!
呪術廻戦
じゅじゅつかいせん
燈に踊る影アリ。
第43話
京都姉妹校交流会
―団体戦⑩―
芥見下々